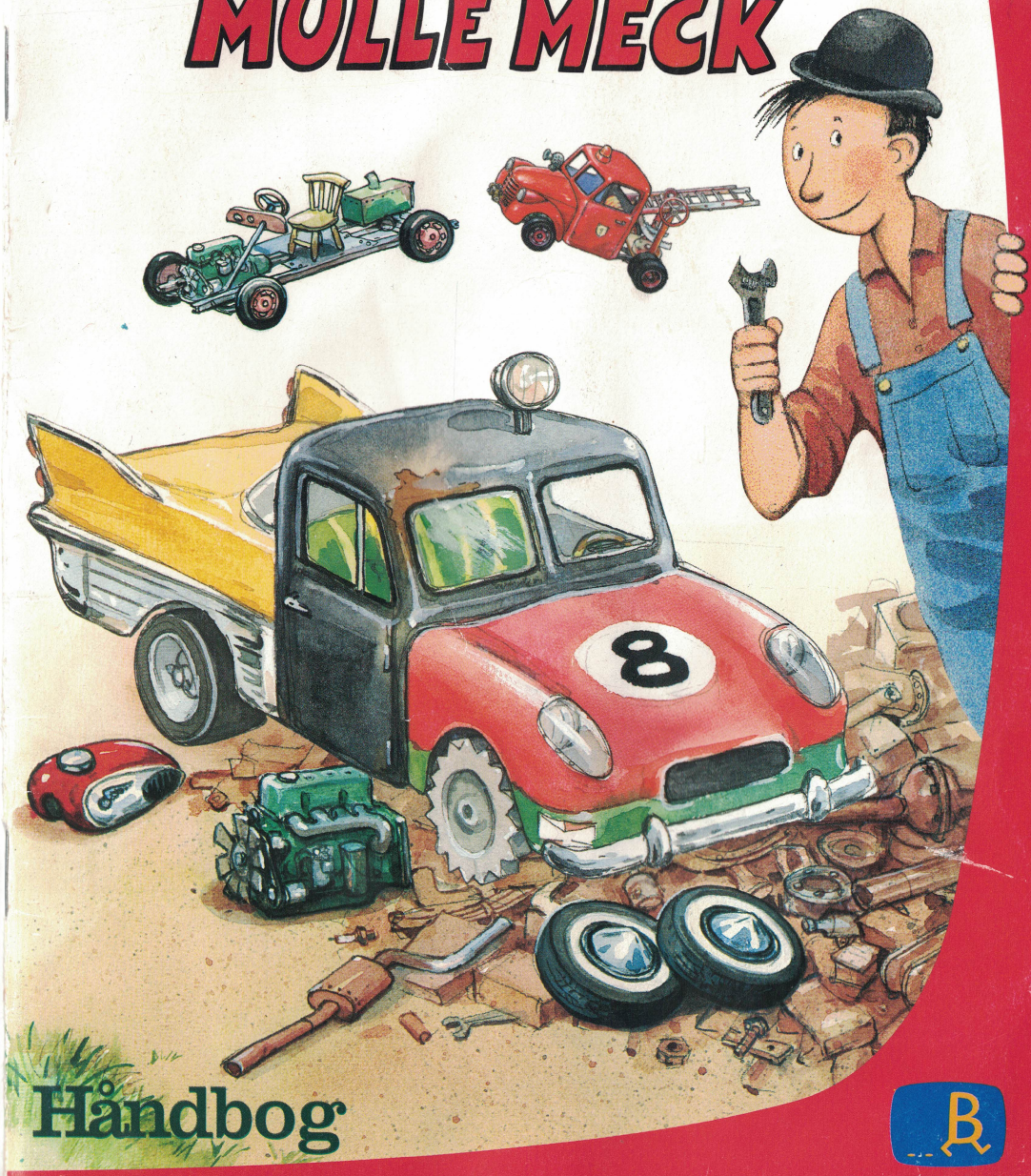
Byg med bil

MULLE MECK



Håndbog

LEVENDE BØGER

© 1998 Levende Bøger A/S.

Indhold

Levende Bøger 4

Installere og starte programmet 5

Til forældre og lærere 6

Velkommen til Mulles verden 8
Værktøj
Pegeværktøj

Byg en bil 10
Ting i skrotbunken
Sætte bilen sammen
Ombytte dele
Post og gaver

På tur med bilen 12

På udflugt i Mulles verden 13
Hvis bilen ikke kommer frem
Fylde benzin på bilen
Hilse på Mulles naboer

Hvad er din bil god til? 15
Medaljer
Diplomer

Hente endnu flere bildele og landkort på Internet 16
Hente på Internet
Få besked fra Mulle med e-post

Gemme bilen 17
Gemme på harddisken

Hente en gammel bil 17

Se på de biler, du har bygget, og skriv dem ud 18

Skrotte bilen 18

Slutte programmet 18

Spørgsmål og svar 19

Medvirkende 21

Licensaftale 23

Levende Bøger

Levende Bøger er Nordens førende forlag inden for interaktive læringsprogrammer. Vi udgiver morsomme og lærerige multimedieprogrammer, som styrker børns viden og kreativitet. Med film, musik, tale og lydeffekter bliver læringen både morsom og spændende. Programmerne er på dansk og er udformet pædagogisk med megen leg, humor og spænding. Den interaktive form fremmer læringen på en måde, som hidtil ikke har været mulig.

Gør læring til eventyr

Byg bil med Mulle Meck er et af de mange morsomme og lærerige programmer, som Levende Bøger udgiver. I Leg & lær-serien findes desuden SimBy, hvor du skal opbygge din egen by, og SimPark, hvor du skal opbygge din egen nationalpark. Et andet program i samme serie er *Opfinderværkstedet,* hvor du eksperimenterer med alle mulige og umulige sager.

Levende bøger har indtil nu også udgivet to regneprogrammer: RegneRaketten Junior til de 4–7-årige, Den store RegneRaket, som er beregnet på børn fra 7–10 år, og RegneMysteriet, som henvender sig til de lidt større børn (fra 10 år).

Dette er bare nogle eksempler på programmer fra Levende Bøger, og der kommer hele tiden nye til. Hvis du vil være sikker på at få oplysninger om alle de spændende nyheder fra Levende Bøger, skal du bare indsende dit registreringskort. Du kan også holde dig orienteret ved at besøge vores hjemmeside på adressen: http://www.levende.dk.

Installere og starte programmet

SYSTEMKRAV TIL PC

486DX-processor
8 MB RAM
2 MB ledig plads på harddisken

SVGA-grafik (256 farver)
Windows-kompatibelt lydkort
CD-ROM-drev (2x)
Windows 95

SYSTEMKRAV TIL MAC

68040- eller PowerPC-processor
8 Mbyte RAM
2 Mbyte ledig plads på harddisken
Skærm med 256 farver
13"-skærm
CD-ROM-drev (2x)
System 7.1

WINDOWS 95

Installere og starte programmet

Windows 95 anvender funktionen Autostart. Sæt CD'en i CD-ROM-drevet, så starter installeringen automatisk. Hvis programmet allerede er installeret, startes det direkte.

Slette programmet

Gør følgende, hvis du vil slette programmet fra harddisken:

1. Klik på *Start.*
2. Vælg *Indstillinger* og klik på *Kontrolpanel.*
3. Dobbeltklik på *Tilføj/fjern programmer.*
4. Klik på *Byg bil med Mulle Meck.*
5. Klik på *Tilføj/fjern...*
6. Klik på *OK.*

MACINTOSH

Installere og starte programmet

Programmet installeres automatisk, første gang du bruger det.

1. Sæt CD'en i CD-ROM-drevet.
2. Dobbeltklik på symbolet for *Mulle Meck.*

Til forældre og lærere

Det pædagogiske grundlag i *Byg bil med Mulle Meck* er børns måde at lege på. Under legen opfinder børn ofte nye ting, som de senere vil afprøve. De bygger legobiler, som udsættes for hårde prøvelser, de bygger tårne af klodser for at se, hvor høje de kan blive, og de blander mel, vand og krydderier for at finde ud af, om det kan blive til en god dej. Når børn leger, er de koncentrerede og overbeviste om, at det de gør, er meningsfuldt.
Med dette som udgangspunkt bestemte vi, at bilbyggeriet sammen med Mulle Meck skulle bygge på tre principper:

- **Opfinde og afprøve.** At opfinde bliver spændende, fordi man senere kan sammenligne forskellige køretøjers egenskaber.

- **Udforske.** Børnene kan undersøge skrotbunken, og hvordan de forskellige dele tilsammen bliver til noget, de ikke kunne forestille sig, da delene lå hver for sig.

- **Opdage sammenhænge**. Børnene finder ud af, hvilke dele en bil består af, og hvordan den fungerer.

Resultatet er blevet et program, som man kan lege med længe, og som også passer til pigers måde at bruge computeren på. Piger er ofte ikke interesserede i at spille spil på computeren. De vil hellere bruge den som et værktøj til kommunikation og til at skabe deres egne ting.

Tanken bag *Byg bil med Mulle Meck* er, at barnet skal kunne bruge programmet i sit eget tempo. Når barnet har lært et område at kende, er der nye muligheder, der skal udforskes. Vi har forestillet os seks niveauer:

Niveau 1. Barnet koncentrerer sig om at bygge, om at forstå principperne for bygning og prøve, hvordan forskellige dele ser ud i forskellige kombinationer.

Niveau 2. Barnet begynder at udforske omgivelserne omkring Mulles hus og teste bilen. Barnet opdager, at man må overveje, hvordan bilen skal bygges sammen, for at den kan køre derhen, hvor man gerne vil.

Niveau 3. Barnet har mange dele og begynder at køre systematisk omkring i spillet.

Niveau 4. Barnet får de første medaljer for sine biler. Man kan bygge biler, som kan bruges til at hjælpe naboerne, når de har problemer.

Niveau 5. Nu kan barnet bygge avancerede biler, men har endnu ikke opdaget hele Mulles verden.

Niveau 6. Barnet har besøgt alle steder i Mulles verden. Nu er udfordringen at bygge biler, som kan få så mange medaljer som muligt. Via Internet kommer der nye dele at bygge med.

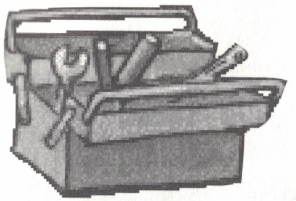
Så går vi ind i værkstedet.

Velkommen til Mulles verden!

Mulle Meck bor med sin hund Vuffer i et skovbryn ved en sø for enden af en vej. Han samler på ting, masser af ting. Ind imellem når han har fået fat på en rigtig god ting, bruger han den til at bygge noget med. En dag bestemte Mulle sig for at bygge en bil...

I det her program er det ikke Mulle, men dig, der skal bygge biler. Mulle ser på og hjælper dig ind imellem. Og det er Mulle, som får lov til at køre i dine biler. Du kan bygge masser af biler, og Mulle har hele skrotbunken fuld af ting og sager, du kan bruge.

Når en bil er bygget færdig, skal Mulle ud at køre i den, og så kan der ske både det ene og det andet. En del af Mulles venner har brug for hjælp, og hvis det lykkes dig at hjælpe dem, får du flere ting at bygge biler af. Hvis du bygger en rigtig god bil, kan du til og med få en medalje. Desuden har Mulle sin egen hjemmeside på Internet, som du kan besøge, hvis du har et modem. Der kan du hente nye bildele, vise dine biler til andre bilbyggere og gøre Mulles verden større ved at hente nye landkort!



Værktøj

Til din hjælp er der en værktøjskasse i nederste højre hjørne. Den følger med gennem hele spillet. Når du klikker på den, kan du blandt andet vælge, om du vil slutte spillet, flytte bilen, og hvordan du skal styre din bil, når du er ude at køre. Der er også et kamera, som står i et hjørne i værkstedet. Ved at klikke på det tager du et fotografi af bilen, som gemmes i fotoalbummet. På den måde gemmes bilen.

Pegeværktøj

Til din hjælp er der også forskellige pegeværktøjer:

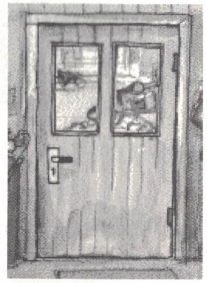
Sådan ser standardpegeværktøjet ud.

Når pegeværktøjet har en pegefinger, der vender skråt opad eller til en af siderne, kan du klikke på den ting, du peger på. Det betyder, at du f.eks. kan gå ud eller ind ad en dør. Klik og prøv, så lærer du hurtigt, hvad det er, der sker. Pegefingeren giver dig gode råd om, hvor du er på vej hen eller om, hvad du kan gøre.

Når pegeværktøjet ser sådan ud, kan du tage fat i tingen, hvis du f.eks. vil hente noget fra skrotbunken, som du vil tage med ind i værkstedet.
Pegeværktøjet med en rød pil bagved viser, i hvilken retning du flytter ting.

Byg en bil!

Når du har installeret CD'en Byg bil med Mulle Meck, får du lidt mere at vide om ham. Og så er det tid til at gå ind i Mulles værksted.



Nu er du sikkert vældig ivrig efter at komme i gang med at bygge en bil selv, og det skal du også komme til. Men for at kunne bygge skal du selvfølgelig have en hel masse ting og sager at bygge med. Dem finder du i skrotbunken. Klik på den gule dør til højre, så kommer du ud til Mulles skrotbunke.

Ting i skrotbunken

Mulle har samlet på skrammel og skrummel, så længe han kan huske. Alt hvad han finder, lægger han i skrotbunken. "Man ved aldrig, hvornår man kan få brug for det", plejer Mulle at sige. Og det har han ret i, for en hel masse af de ting du ser, kan du bruge, når du skal bygge din bil. Hvis du synes, at det roder i Mulles skrotbunke med alle de ting, som ligger hulter til bulter oven på hinanden, kan du sortere tingene. Med musen kan du trække tingen derhen, hvor den skal være, og du slipper tingen ved at slippe musens knap.

Når du finder noget, som du vil tage med ind i værkstedet, skal du pege på tingen med pegeværktøjet, trykke musens knap ned og trække tingen hen til døren ind til værkstedet. Når døren åbnes, skal du slippe musens knap, hvorefter tingen lægges på gulvet derinde.

Hvis du ser noget, som du ikke ved, hvad er, kan du få hjælp af Mulle. Bare klik på tingen, så fortæller han, hvad det er, og hvad du kan bruge den til.

Da Mulle har samlet på ting i lang tid, er hans skrotbunke ved at blive vældig stor. Så stor, at det er umuligt at se alting på en gang. Men hvis du klikker på et af skiltene i forgrunden, kan du gå rundt om skrotbunken og lede efter flere ting. Se efter farven på pilene, så ved du, hvilken del af bunken du er på.

Hvis du vil flytte en ting til en anden side af bunken, skal du slippe tingen på et af skiltene i forgrunden.

Når du har fundet alt det, du vil have, går du ind værkstedet igen ved at klikke på den gule dør.

Sommetider bliver der så fuldt af ting i værkstedet, at du må rydde nogle af tingene ud igen.

Sætte bilen sammen

Nu er det tid til at sætte bilen sammen. Løft delene. Hvis du holder en del i nærheden af et sted, hvor den kan bruges, hører du en lyd, og delen triller på plads, når du slipper den. Hvis det skrammel, du har valgt, ikke passer til den bil, du er igang med at bygge, fortæller Mulle dig det.

Hvis du synes, at det er svært at sætte bilen sammen eller ikke rigtig ved, hvilke ting du skal bruge, kan du få gode råd af Mulle. Klik på ham og hør, hvilke kloge ting han har at sige.

Du skal bruge disse ting for at få bilen til at køre:

Motor – påvirker bilens styrke, hurtighed og hvor meget benzin eller el den behøver. Man kan have flere motorer både for og bag på karosseriet.

Batteri – kræves for at starte de fleste motorer og indeholder strøm til elmotorer. Man kan også have flere batterier – både for og bag.

Benzintank – påvirker, hvor meget benzin der er plads til. Man kan have en eller flere i forskellige størrelser.

Gearkasse – kræves, for at de fleste motorer skal kunne trække bilen. Gearkassen skal sidde i hullet i chassiset, nær Mulles plads.

Bremser – uden bremser kan bilen ikke standse. De skal sidde inden for hjulene på hjulakslerne.

Horn – bruges til at advare f.eks. køer og geder. De fleste passer til taget, og et af dem er et motorhorn, der kan sidde tæt ved motoren.

Rat – er nødvendigt for at kunne styre bilen.

Dæk eller tilsvarende – skal være på bilen, for at den kan komme ud på gårdspladsen.

Ombytte dele

Hvis du vil ombytte dele, skal du altid fjerne den del, der sidder øverst. Hvis du f.eks. vil bytte motor, må du først fjerne motorhjælmen. Hvis du vil bytte sæde, skal du først fjerne karosseriet. Hvis du har sat en lampe på taget, og du vil skifte karosseri, må du først fjerne lampen. Så snart du skifter en del ud, bliver det til en "ny bil". Det betyder blandt andet, at du kan miste medaljer, som du har fået tidligere. Tag fotografier af alle biler, som du vil gemme.

Post og gaver

Hvis du skal bygge mange nye biler, har du brug for flere sager at bygge med.

Sommetider kommer skrothandleren, Søren Skrot, forbi og lægger noget skrammel og skrummel på gårdspladsen. Du kan også få nye dele at bygge med ved at hilse på Mulles naboer. Nogle gange ringer naboerne og beder om hjælp, og andre gange kommer der post. Brevene finder du naturligvis i postkassen foran Mulles hus. Hvis du vil vide, hvad der står i et brev, skal du bare klikke på det.

På tur med bilen

Når du er klar med din bil, vil du selvfølgelig prøve, hvordan det er at køre i den. Klik på garageporten til venstre, så hjælper Mulle dig med at skubbe bilen ud på gårdspladsen.

Nu står den der, din bil, så smukt og venter. Hvis du vil ud på en tur, skal du bare klikke på vejen. Men hvis du har glemt en vigtig del, kommer bilen ikke så langt.

Nu ser du alting oppefra, ligesom på et landkort. Nederst på skærmen ser du et speedometer og en benzinmåler. Når bilen kører afsted, kan du styre den med musen. Det gør du på denne måde:

- Tryk musens knap ned for at give bilen gas. Hvis du har en mus med to knapper, kan du bremse med den højre knap og give gas med den venstre knap.
- Hold pegeværktøjet lidt foran bilen, så følger den med. Det er næsten, som om du trækker bilen i en snor.

Du kan i stedet styre bilen med piltasterne. Det gør du sådan:

- Flyt pegeværktøjet til værktøjskassen, som skimtes i det nederste højre hjørne.
- Klik på værktøjskassen. Nu kan du vælge at styre med piltasterne.
- Tryk på den højre piltast, hvis du vil dreje til højre.
- Tryk på den ventre piltast, hvis du vil dreje til venstre.
- Tryk på Skiftetasten eller tasten med en pil op, hvis du vil køre hurtigere.
- Tryk på Ctrl eller tasten med en pil ned, hvis du vil bremse eller bakke. Du kan kun bakke, når bilen står stille.

På udflugt i Mulles verden

I Mulles verden findes der meget at se på og meget at give sig til. På vejene kan du prøve, hvor godt din bil kører. Du kan også hilse på Mulles venner, og ind imellem finder du skrammel og skrummel på din vej. De blinker på skærmen og havner siden på gårdspladsen uden for værkstedet.

Hvis bilen ikke kommer frem

Vejene hvor Mulle bor er ikke altid lige gode. Nogle gange er de meget mudrede og fedtede, og nogle gange går det stejlt op ad bakke. Det er ikke sikkert, at din bil kan komme frem overalt. Hvis den går i stå på en vej, må du tænke over, hvordan du skal bygge næste gang for at komme videre.

Fylde benzin på bilen

Når man er ude at køre bil, er det selvølgelig nødvendigt med benzin eller strøm. Her og der langs vejen er der benzintanke. Hvis du holder ind ved en benzintank, bliver din tank fyldt op. Har du elmotor, lades batterierne op.

Hilse på Mulles naboer

Mulle har en masse venner, som du kan hilse på. En del af dem fortæller om et problem, de har. Hvis du hjælper dem, får du måske noget igen.

Søren Skrot

Mulles nabo og kammerat, Søren Skrot, er skrothandler. Søren bor på Skrottenborg. Han har en hund, som hedder Salka, som tit løber væk. Hvis du finder hende, når du er ude at køre, får du ekstra benzin af Søren (så meget, at tanken løber over) eller strøm til batterierne, hvis du har elmotor.

Bolette Blok

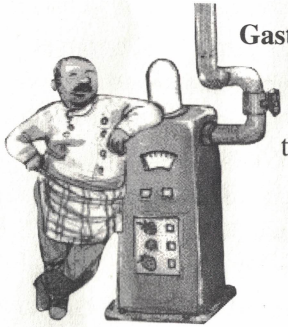
Bolette Blom har en planteskole på Blommeø et stykke fra Mulles hus. Hun kan godt lide at spille harmonika.

Doris Digital
Doris Digital er den nabo, som bor længst væk. Mulle og hun plejer at mødes og spille computerspil. Doris bor i Cyberbo.

Poul Puddel
Poul Puddel er hundeopdrætter. Han bor højt oppe på Puddelbjerget.

Mia Miranda
Mia Miranda er lærerinde. Hun er meget glad for sin kat, og hun har en speciel opgave til dig. Kør til hendes hus i Solhjem, så fortæller hun, hvad det er!

Henrik Herremand
Henrik Herremand er en storbonde, som gerne indbyder til saftevandsfest. Han elsker alle slags saftevand. Hindbærsaft, solbærsaft og jordbærsaft. Men ind imellem får han problemer og har brug for hjælp. Henrik Herremand bor på gården Flottenheim.



Gaston Garcon
Gaston Garcon har et lidt mystisk navn. Det er, fordi hans forældre kommer fra Frankrig. Gaston selv er en travl mand. Han ejer både et hotel og en saftfabrik.

Hvad er din bil god til?

Alt efter hvordan du har bygget din bil, kan den klare forskellige ting. Klarer den de hindringer, som findes langs vejene, kan den til og med vinde en medalje. Når du får en medalje, blinker den på instrumentbrættet.

Medaljer

Muddermedalje – du har klaret dig forbi plørede veje.

Bakkemedalje – du har klaret at køre op ad stejle bakker.

Letvægtsmedalje – du har bygget en let bil, som også er flot.

Fartmedalje – du har kørt hurtigt som bare pokker på Bakkeby Ring.

Langtursmedalje – du har klaret at køre langt og har sparet på benzinen.

Fantasimedalje – din bil har været udstillet på biludstillingen og var så fantasifuld, at den har fået maksimalt antal point

Diplomer

Alle biler får et diplom. Hvis du vil se diplomet, skal du bruge værktøjskassen. På diplomet står det navn, som du har givet bilen, og der står også, hvilke medaljer den evt. har fået. Diplomet kan du skrive ud ved at klikke på symbolet for en printer, som vises, når du kigger på diplomet.

Hente endnu flere bildele og landkort på Internet

Hente på Internet

At indsamle skrammel og skrummel og bygge biler er ikke det eneste, Mulle kan lide. Han kan også godt lide computere. Han har faktisk sin egen hjemmeside. Hvis du har modem, kan du få meget nytte af den. Internetadressen er: **www.levende.dk/mulle.**

Hver måned får Mulle nyt skrammel og skrummel. Dem lægger han ind på sin hjemmeside, og der kan du hente dem. Når du har hentet nye dele, sendes de til Mulle i en pakke. Pakken kan ikke komme ned i postkassen, så postbudet stiller den ved siden af. Klik på pakken, så havner alt det nye skrammel og skrummel på gårdspladsen.

Du kan også hente nye landkort. Når du kommer ud på gårdspladsen, kan du vælge, hvor Mulle skal køre rundt. Klik på vejskiltet med det sted, du vil køre til.

Få besked fra Mulle med e-post

Når du installerer programmet, bliver du spurgt, om du har en e-postadresse. Hvis du har det, kan du skrive den, og så får du post fra Mulle, hver gang der er nye dele at hente på hjemmesiden.

Gemme bilen

I Mulles værksted står et kamera. Du kan gemme din bil ved at tage et fotografi af den med kameraet. Det er ret smart at bruge kameraet, for når du begynder at bygge noget nyt, skrottes den tidligere bil nemlig, så alle delene kan bruges igen. Gør sådan her, hvis du vil gemme en bil:

- Klik på kameraet.
- Klik på den side, hvor du vil gemme din bil.
- Klik på fotografiet eller på siden i albummet.
- Giv bilen et navn.

Gemme på harddisken

Du kan også gemme bilen på harddisken (i stedet for i fotoalbummet), hvis du f.eks. vil sende den til en kammerat eller til Mulles hjemmeside. Klik på symbolet for *Gem i computer,* når du vil gemme.

Hvis du har foretaget en standardinstallering (PC) gemmes den i mappen c:/Levende/Mulle/Biler/. Hvis du ikke har foretaget en standardinstallering, finder du din bil i mappen *Biler* i din installeringsmappe.
Hvis du har en Macintosh, finder du den gemte bil i mappen Macintosh HD:Levende:Mulle:Biler.

Hente en gammel bil

Du kan ombygge eller køre med biler, som du har bygget tidligere – bare du har fotograferet dem og sat dem ind i fotoalbummet. Hvis du vil hente en gammel bil, skal du gøre sådan:

- Klik på fotoalbummet i værkstedet.
- Klik på nummeret, hvor du satte fotografiet af bilen ind.
- Klik på fotografiet.
- Nu bygges bilen igen.

Se på de biler, du har bygget, og skriv dem ud

Du kan se på den bil, du har bygget og til og med skrive den ud på din printer. Det gør du sådan her:

- Flyt pegeværktøjet til værktøjskassen, som skimtes nederst i højre hjørne.
- Træk værktøjskassen frem ved at trække musen til venstre.
- Klik på værktøjskassen.
- Vælg *Se på diplom*.
- Hvis du vil skrive ud, skal du klikke på symbolet for en printer.

Skrotte bilen

Hvis du vil bygge en ny bil, skal du skrotte den forrige bil, du arbejdede på. Du kan selvfølgelig gemme den først. Sådan skrotter du bilen:

- Flyt pegeværktøjet til værktøjskassen, som skimtes nederst i højre hjørne.
- Klik på værktøjskassen.
- Vælg *Skrot bilen* i vinduet.

Slutte programmet

Når du vil slutte spillet, skal du gøre sådan her:

- Flyt pegeværktøjet til værktøjskassen, som skimtes nederst i højre hjørne og klik på den.
- Klik på *Slut spillet*. Nu lukkes Mulle ned.
- Den bil, du er i gang med at bygge, gemmes altid automatisk.

Spørgsmål og svar

WINDOWS 95

Programmet ses i et lille vindue midt på skærmen. Hvordan kan jeg ændre størrelsen på vinduet?

De fleste af vores programmer er lavet til skærme med en opløsning på 640x480 punkter. Det hjælper ikke at ændre vinduets størrelse. Du skal ændre opløsningen til 640x480 punkter.

Der vises en meddelese om, at programmet kræver en grafikdriver, som understøtter 256 farver. Hvad betyder det?

Programmet skal bruge en grafikdriver, der understøtter 256 farver. Du ændrer antallet af farver på følgende måde:

1. Klik på knappen *Start*, og vælg *Indstillinger*.
2. Vælg *Kontrolpanel*.
3. Dobbeltklik på *Skærm*.
4. Du ser nu *Egenskaber for Skærm*. Vælg fanen *Indstillinger*.
5. På listen *Farvepalet* skal du klikke på pil ned. Du ser nu de forskellige muligheder for antal farver. Vælg 256 farver og klik på OK .
   Du skal måske genstarte Windows inden du kan se ændringerne. Husk at gemme, inden du starter Windows igen.

Lyden er dårlig, der er støj og/eller nogle bogstaver/ord forsvinder. Hvad skyldes det?

Du har højst sandsynligt en ældre version af en lyddriver, som ikke er opdateret og derfor ikke fungerer korrekt. Hvis du har adgang til Internet, kan du hente en ny driver på producentens websted. Ellers kan du kontakte forhandleren eller producentens supportafdeling.

Computeren fryser, når jeg starter eller installerer programmet. Hvad er der galt?
Kontroller, at der ikke er nogle aktive programmer i baggrunden. Det gør du ved at trykke på *CTRL+ALT+DEL*. De eneste programmer, der bør være aktive, er Explorer og Systray. Hvis dette ikke hjælper, skyldes problemet sikkert, at du har en gammel grafik- eller lyddriver. Hvis du har adgang til Internet, kan du hente en ny driver på producentens websted. Du kan også kontakte forhandleren af din computer. Hvis du har et lyd- eller grafikkort af nyere dato, bør du spørge forhandleren, om der er kendte problemer, eller om der findes en ny driver til kortet.

Der vises en meddelelse om, at "programmet har udført en ulovlig handling". Hvad skyldes det, og hvordan kommer jeg videre?
Kontroller, at der ikke er nogle aktive programmer i baggrunden. Det gør du ved at trykke på *CTRL+ALT+DEL*. De eneste programmer, der bør være aktive, er Explorer og Systray. Hvis dette ikke hjælper, skyldes problemet sikkert, at du har en gammel grafik- eller lyddriver. Hvis du har adgang til Internet, kan du hente en ny driver på producentens websted. Du kan også kontakte forhandleren af din computer. Hvis du har et lyd- eller grafikkort af nyere dato, bør du spørge forhandleren, om der er kendte problemer, eller om der findes en ny driver til kortet.

Jeg har Windows NT og kan ikke få programmet til at virke. Hvad er der i vejen?
Programmet kan ikke arbejde under Windows NT.

Hvis du ikke har fået svar på dine spørgsmål her, kan du ringe eller faxe til: Levende Bøger A/S, tlf. 35 25 06 35, fax 35 25 06 36 eller skrive til:
Levende Bøger A/S
Østerbrogade 146, 1
2100 København Ø.
Du kan også sende e-post til info@levende.dk.

Medvirkende

PRODUKTION

Producent:	Pelle Lind, ELD Interaktiv Produktion
Produktionsleder:	Jonas Ryberg, Levande Böcker
Projektledere:	Fanny Holm, ELD Interaktiv Produktion, Lotta Nylander, Levande Böcker
Art director:	Pelle Lind
Ide:	Lotta Nylander, Jens Ahlbom, George Johansson, David Skoglund
Manuskript:	George Johansson, Pelle Lind, Lotta Nylander, Fanny Holm
Interaktivt design:	Jonas Beckeman, Magnus Lundén, Jesper Ullerstam, David Skoglund
Programmering:	Jonas Beckeman, Magnus Lundén
Illustration:	Jens Ahlbom
Animation:	Sari Feldt Norgren, Peter Jansson
Grafisk bearbejdelse:	Peter Jansson

I ØVRIGT

Vignet:	Örjan Lidén
Håndbog:	Imparo Information
Emballage	Levende Bøger AB
Håndbogsdesign:	Jenny Andersson
Pakkedesign:	Sandell Sandberg
Testansvarlig:	Henrik Ax
Testere:	Christopher Stamblewski, Mikael Johansson, Göran Hillborg, Anders Callertun, Jonas Wingqvist, Martin Estreen, Ulli Stiernborg, Roger Arleryd

DANSK BEARBEJDELSE

Levende Bøger A/S og Cognosco A/S

TAK TIL

Lydselskabet Aps. for en stor indsats

LICENSAFTALE

OBS! Læs garantibestemmelserne nøje igennem, inden du begynder at bruge det medfølgende program (Programmet). Når du bruger Programmet, forpligter du dig til at overholde vilkårene i denne aftale. Dette er et juridisk bindende dokument mellem dig (Brugeren) på den ene side og Levende Bøger (LB) på den anden side.

LICENS

Programmet er givet i licens og ikke solgt til Brugeren af LB og må kun anvendes i overensstemmelse med garantibestemmelserne. LB forbeholder sig alle rettigheder, som ikke udtrykkeligt er givet til Brugeren.

Kopiering. Licensaftalen giver Brugeren ret til at anvende Programmet på én computer ad gangen. Kopiering af Programmet er forbudt.

Begrænsninger i brugsretten. Programmet og det medfølgende trykte materiale er beskyttet i henhold til loven om ophavsret. Brugeren forpligter sig til ikke på nogen måde at genskabe Programmets kildekode i brugbar form, så den kan anvendes af Brugeren eller andre. Brugeren har ikke ret til at ændre, tilpasse, oversætte, udleje, lease, distribuere eller videresælge Programmet med fortjeneste og heller ikke til at lagre det på et offentligt tilgængeligt netværk eller fremstille produkter, som er baseret på Programmet eller en del af det. Brugeren forpligter sig til ikke, hverken helt eller delvist, at give Programmet eller det medfølgende trykte materiale videre til andre eller overføre Programmet elektronisk fra én computer til en anden via netværk.

Rettigheder. Brugeren ejer den eller de CD'er, Programmet er lagret på, men LB forbeholder sig ejendomsret til alle kopier af selve Programmet. Programmet er ophavsretligt beskyttet.

BEGRÆNSNING AF ANSVAR

Garanti. LB garanterer, at den eller de CD'er, som Programmet er leveret på, fungerer fejlfrit i halvfems (90) dage under normal brug, regnet fra Programmets oprindelige købsdato.

Ansvarsfraskrivelse. LB giver ingen som helst garantier for Programmet eller det medfølgende trykte materiale, dets kvalitet, ydeevne, salgbarhed eller egnethed til specielle formål. Programmet og det medfølgende trykte materiale sælges, som det er og forefindes. Brugeren er selv ansvarlig for al risiko med hensyn til kvalitet og ydeevne. Programmets ydeevne varierer, afhængigt af hvilket udstyr det bruges sammen med. LB garanterer ikke, at Programmet fungerer fejlfrit og uden afbrydelser, eller at det opfylder Brugerens krav til ydeevne.

Begrænset ansvar. LB erstatter vederlagsfrit beskadigede håndbøger og disketter eller CD'er, på hvilke Programmet er lagret, forudsat at de returneres sammen med købskvittering, inden garantien er udløbet. Hvis LB ikke kan tilbyde håndbøger og/eller CD'er, returneres købesummen. Hverken LB, deres produktudviklere, ansatte, underleverandører eller distributører er på nogen måde ansvarlige for indirekte skader (inklusive skade gennem tabt fortjeneste, driftsforstyrrelser i virksomheden, tab af forretningsoplysninger og andre økonomiske oplysninger), som skyldes brug eller manglende evne til at bruge Programmet eller det medfølgende trykte materiale, selv om LB eller en autoriseret repræsentant for LB er blevet underrettet om risikoen for, at sådanne skader kan forekomme.

GENERELLE BESTEMMELSER

Ophævelse af licens. Denne licens gælder indtil videre. LB forbeholder sig ret til at ophæve aftalen, hvis Brugeren ikke overholder alle vilkårene i licensaftalen. Hvis licensen ophører med at gælde, skal Programmet og alle kopier af det destrueres. Brugeren kan selv når som helst ophæve denne licens ved at destruere Programmet og alle kopier af det. Ophævelse af licensaftalen skal hurtigst muligt meddeles LB.

Aftalens gyldighed. Denne aftale indeholder samtlige vilkår, der angår Programmet, og erstatter derfor alle andre eventuelle aftaler, mundtlige såvel som skriftlige, angående Programmet og det medfølgende trykte materiale.

Generelle vilkår. Inger repræsentanter for LB, det være sig forhandlere, agenter eller ansatte, kan ændre eller udvide disse garantibestemmelser mundtligt eller skriftligt, udtrykkeligt eller stiltiende. Det gælder også for Brugeren. Hvis en del af denne aftale erklæres for ugyldig af en domstol, skal resten stadig være gældende. Manglende iagttagelse af en del af denne aftale indebærer ikke, at den pågældende del af aftalen er ugyldig.

LEVENDE BØGER

Østerbrogade 146, 1, 2100 København Ø, tlf.: 35 25 06 35, fax: 35 25 06 36
http://www.levende.dk, info@levende.dk